

## 2. UM DAS SPIEL ZU VERAENDERN

**Ikone-Schlüssel:** Zugang zur Kreationseite. Alle Stücke werden durch die Maus manipuliert. Um eines davon ausscheiden zu lassen, muß es irgendwo links auf den Spielplan gebracht werden.

**Ikone "Farbtopf":** Dekorationsphase. Die Kugel wird über all das laufen, was hier in dieser Phase gezeichnet wird.  
**Achtung:** es ist ratsam, erst dann auf dem Spielplan zu zeichnen oder zu malen, wenn alle Stücke schon auf ihren Plätzen sind.  
In der Zeichenstiftphase klopfen Sie rechts, um ein Pixel auszulöschen.  
In der Gummipphase klopfen Sie links, um einem Pflasterstein auszulöschen und rechts, um ein einziges Pixel auszulöschen.

**Ikone "Hammer":** Hindernisphase. Die Kugel wird gegen all das stoßen, was in dieser Phase gezeichnet wird.  
**Stift:** zum Zeichnen der Hindernislinien  
**Hobel:** zum Auslöschen der Hindernisse  
**Mauer:** zum Schaffen von Hindernissen mit einem Spachtel.

### Andere Ikonen:

**Zähler:** zum Festlegen der von den verschiedenen Stücken erteilten Punktzahlen

**Maus/Tastatur**

**Diskette:** über das Laden und den Schutz hinaus, erlaubt diese Wahl den laufenden Spielplan auszulöschen

**Läufer:** zum Regeln der verschiedenen Parameter der Kugelverschiebung

**Stern:** zum Bestimmen der Zutrittsbedingungen zum Speziellen und zum Freispiel

**Flip:** führt zum Spiel zurück.

**Demonstrationsphase:** 20 Sekunden nach dem Erscheinen der Aufschrift "Game over" warten, ohne etwas zu berühren.  
ESC, um wieder in die Spielphase einzutreten.

**ERE**  
ERE INFORMATIQUE

Programmes, sons et graphisme sont la propriété de Ere Informatique. Leur reproduction, traduction, adaptation, par quelque moyen que ce soit est strictement interdite.  
La location de ce produit est strictement interdite.

Program, sounds and graphics belong to Ere Informatique. Any copying, editing, renting, hiring, lending of this product, or any part thereof is strictly forbidden.

Programme, Ton und Grafik sind Eigentum von "ERE INFORMATIQUE". Reproduktionen, Übersetzungen sowie Änderungen jeglicher Art sind strikt untersagt.  
Der Verleih dieses Produktes ist nicht gestattet.

© ERE INFORMATIQUE 1986



COLLECTION/KOLLECTION  
SIMULATION

**Macadam  
Bumper**



AUTEUR/AUTHOR/AUTOR

REMI HERBULOT

GRAPHISMES/GRAPHICS/GRAFIC

MICHEL RHO

**ERE**  
ERE INFORMATIQUE

**EmuMovies**



## FRANÇAIS

### 1. POUR JOUER

**icône pièce :** payer

**icône bouton :** descendre une partie (4 joueurs possibles)

**icône ressort :** accéder au jeu

**ESC** pour sortir prématurément (balle bloquée par exemple)

**HELP** pour un menu d'aide.

### 2. POUR MODIFIER LE JEU

**icône clé :** accès à la page de création. Toutes les pièces se manipulent à la souris. Pour en éliminer une, la poser à gauche du plan de jeu, n'importe où.

**icône "pot de peinture" :** mode décoration. La boule passera sur tout ce qui est dessiné dans ce mode.

Attention : il est recommandé de ne dessiner ou peindre sur le plan de jeu (là où passera la boule) qu'après avoir positionné toutes les pièces.

En mode crayon, cliquez à droite pour effacer un pixel.

En mode gomme, cliquez à gauche pour effacer un pavé, à droite pour effacer un seul pixel.

**icône "marteau" :** mode obstacle. La boule se heurtera à tout ce qui est dessiné dans ce mode.

**Crayon :** pour tracer des lignes d'obstacles

**Rabot :** pour effacer des obstacles

**Mur :** pour construire des obstacles à la truelle.

### Autres icônes :

**Compteurs :** pour déterminer les scores délivrés par les différentes pièces

**Souris/clavier**

**Disquette :** outre les chargements et sauvegarde, cette option permet d'effacer le plan de jeu en cours

**Courseurs :** pour régler les différents paramètres de déplacement de boule

**Étoile :** pour déterminer les conditions d'accès au spécial et à la boule gratuite

**Flip :** ramène au jeu.

**Mode démonstration :** attendre 20 secondes sans toucher à rien après l'apparition du panneau "Game over".

**ESC** pour revenir en mode jeu.

## ENGLISH

### 1. TO PLAY

**Coin icon :** to pay

**Button icon :** to bring on a game (4 can play)

**Spring icon :** to access the game

**ESC** to quit game early (e.g. blocked ball)

**HELP** for help menu.

### 2. TO MODIFY THE GAME

**Key icon :** to access the creation page. All pieces are mouse-manipulated. To eliminate one, simply place it anywhere to the left of game area.

**"Paint-pot" icon :** decoration mode. The ball will travel over everything drawn in this mode. It is advisable not to draw or paint on the game area (where the ball travels) until all pieces have been positioned.

In pencil mode, click the right-hand button to erase a pixel.

In eraser mode, click the left-hand button to erase a block, or the right-hand button to erase a single pixel.

**"Hammer" icon :** obstacle mode. The ball will be obstructed by everything drawn in this mode.

**Pencil :** to draw obstacle lines

**Plane :** to erase obstacles

**Wall :** to build obstacles with trowel.

### Other icons :

**Counters :** to determine scores given by the different pieces

**Mouse/keyboard**

**Disk :** apart from loading and saving, this option allows you to erase the current game area

**Courseurs :** to regulate the various ball-movement parameters

**Star :** to determine conditions of access to the special and to the free ball

**Flipper :** to return to game.

**Demo mode :** wait for 20 seconds without touching anything once "Game over" appears.

**ESC** to return to game mode.

## DEUTSCH

### 1. UM ZU SPIELEN

**Ikone-Stück :** bezahlen

**Ikone-Knopf :** eine Partie spielen (4 Spieler möglich)

**Ikone-Feder :** Zugang zum Spiel

**ESC** um vorzeitig auszusteigen (z.B. Kugel blockiert)

**HELP** für ein Hilfsprogramm.